

## **Una scuola media di Monza si aggiudica primo e secondo posto al concorso "Comunic-Azioni antirischio"**

Una app antibullismo vince la medaglia d'oro, argento per un video sulla ludopatia (ilVelino/AGV NEWS) Roma, 08 GIU - La scuola media "Eugenio Montale" di Carnate (Monza e Brianza) si aggiudica la medaglia d'oro e quella d'argento al concorso educativo "Comunic-Azioni antirischio", ideato e promosso dal Forum **ANIA**-Consumatori per diffondere la cultura del rischio e della prevenzione tra i ragazzi. Gli studenti della III C hanno strappato il primo gradino del podio con una applicazione tecnologica antibullismo, mentre al secondo posto si sono classificati gli studenti della I C con un video sul tema della ludopatia. Il concorso al quale hanno partecipato gli studenti e' la tappa conclusiva di "Io e i rischi" ([www.ioeirischi.it](http://www.ioeirischi.it)), il programma di educazione assicurativa realizzato dal Forum **ANIA**-Consumatori in collaborazione con l'Associazione Europea per l'Educazione Economica, con il supporto scientifico dell'Universita' Cattolica del Sacro Cuore e dell'Universita' Luigi Bocconi di Milano e il patrocinio dell'Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa (INDIRE). Si tratta di un percorso formativo per gli studenti delle scuole medie e superiori, che ha l'obiettivo di promuovere nelle nuove generazioni una maggiore consapevolezza del rischio e una cultura della sua gestione nel percorso di vita. Le classi delle scuole medie che hanno partecipato alla quinta edizione del concorso sono state invitate a realizzare un progetto di prevenzione dei rischi - da quelli ambientali a quelli alimentari o del web - e a studiarne la comunicazione. I ragazzi della III C della scuola "E. Montale" hanno sbaragliato la concorrenza dei partecipanti realizzando il progetto "Occhio al bullo. Bulli, occhio!", una app per dispositivi Android (il sito e' disponibile per ogni piattaforma all'indirizzo <http://occhioalbullo.altervista.org>) che permette di segnalare episodi di bullismo. L'applicazione, che comprende anche un sondaggio sul bullismo e un videogioco educativo, si apre con un video di presentazione girato dai ragazzi e dal docente che racconta le dinamiche di un episodio di bullismo, sottolineandone sia gli aspetti psicologici che le azioni corrette da mettere in atto per difendersi. E' in quest'ultimo punto del video, attraverso il dialogo tra la vittima e un amico, che entra in gioco il ruolo dell'applicazione come strumento di protezione, ma anche di rilevazione di atteggiamenti ed episodi di bullismo vissuti in prima persona o come spettatori. Il progetto vincente e' stato premiato con 30 gadget tecnologici per la classe e un buono del valore di 1.000 euro per l'acquisto di dotazioni multimediali per la scuola. Al secondo posto si sono invece piazzati i ragazzi della I C con un video che racconta una storia di ludopatia interpretata dagli studenti. I protagonisti del racconto sono un padre che, a causa del gioco, perde il lavoro e si isola dalla famiglia. Saranno i due figli ad accorgersi della situazione e a risolverla segnalandola al nonno. Quest'ultimo progetto e' stato premiato con 30 gadget tecnologici per la classe e 500 euro per lo stesso istituto. (com/onp) 135808 GIU 16 NNNN